

Enseigner une leçon

Un scénario officiel pour 2 joueurs, 315 à 325 points.

Les prêtres vêtus de noir avaient délivré leurs avertissements, mais ceux qui étaient revenus avaient rendu compte de leur échec. Depuis que leurs espions à Gar Loren avaient rapporté l'odieuse exécution des émissaires par l'empereur, les Enarii s'étaient préparés pour ce moment. Garabon avait décrété qu'une leçon devait être administrée de telle sorte qu'Anyaral toute entière connaisse la puissance des Enarii.

NuraSen Gohral a été chargé de superviser la première des attaques de châtement contre la ville de Arisel. L'attaque principale fut planifiée en dépit de l'absence de Roban et Gohral décida de diriger en personne ses forces dans les ruines de la ville pour éradiquer les défenseurs restants.

Forces

Delgon

1 x NuraSen Gohral
2 x KalDromar
1 x NuraLehn
5 x KalGarkii
2 x KalDru
1 x NuraKira
4 x KalJoran
1 x KalMalog

Empire

1 x Capitaine de Milice
5 x Milicien
1 x Reyad
3 x Frondeur
1 x Reyad Monté
2 x Cavalerie Légère
8 x Civil

Mise en place

Cette petite partie d'une plus grande bataille se joue sur une petite surface de jeu (3 x 3 pieds - 90 x 90 cm) remplie de bâtiments en ruine et terrains difficiles. En commençant par le joueur Delgon, les joueurs placent à tour de rôle les villageois. Tous les villageois doivent être déployés dans un rayon de 12 pouces (30 cm) au centre de la table et à plus de 4 pouces (10 cm) de tout autre villageois.

Piochez un Marqueur d'Initiative pour savoir qui se déploie le premier. Repiochez si c'est un Marqueur de Combat. Les Marqueurs ainsi piochées ne reviendront dans le sac qu'à la fin du premier tour. NuraSen Gohral peut utiliser sa compétence Tacticien[S] lors de cette pioche, il sera alors déployé sans Vigueur.

Le premier joueur déploie ses troupes en un seul groupe (déployer une figurine puis toutes les autres figurines de la force à portée de Rayon de Commandement) à plus de 12 pouces (30 cm) de tout villageois.

Le second joueur déploie ensuite ses troupes en un seul groupe sur le côté opposé de la table, à plus de 12 pouces (30 cm) de tout villageois.

Objectifs

Le joueur Delgon gagne 1 point pour chaque figurine de l'Empire tuée. Le joueur de l'Empire gagne 3 points pour chaque villageois qui s'échappe.

Le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

Les Delgon s'enfuient si NuraSen Gohral est tué. L'Empire ne fuit pas, mais des figurines individuelles peuvent s'échapper.

Règles spéciales

Les figurines de l'Empire peuvent s'échapper et être retirées du jeu si elles sont à plus de 18 pouces (45 cm) du centre, ou si les Delgon fuient.

Toutes les figurines Troupes de l'Empire gagnent la compétence Sauveteur[L] (1).

Compétences

Sauveteur (x) [L]: Cette figurine peut activer jusqu'à X Civils Amicaux.

Source: Chronicles of Anyaral

Auteur: Mike Thorp

Traduction: MehapiTo

Titre original: Teaching A Lesson